



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
INTISARI.....	xii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Tujuan Penelitian	6
C. Manfaat Penelitian	6
BAB II : LANDASAN TEORI.....	8
A. Emosi	8
1. Pengertian Emosi.....	8
2. Proses Terjadinya Emosi	9
3. Komponen Emosi	10
4. Fungsi Emosi	13
5. Macam-macam Emosi	13
6. Teori Emosi	14
B. Game Online	18
1. Pengertian Game Online	18



2. Macam-macam Game Online.....	19
3. Game PUBG (<i>Player Unknown's Battle Grounds</i>).....	21
C. Hipotesis.....	24
BAB III : METODE PENELITIAN	25
A. Identifikasi Variabel Penelitian.....	25
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	25
C. Subjek Penelitian.....	26
D. Metode Pengumpulan Data	28
E. Validitas dan Reabilitas Instrumen Pengukuran	29
F. Metode Analisis Data.....	30
BAB IV : PELAKSANAAN PENELITIAN DAN HASIL ANALISIS	31
A. Persiapan Penelitian	31
B. Pelaksanaan Penelitian	31
C. Deskripsi Data Penelitian.....	32
D. Hasil Analisis Data Penelitian.....	34
1. Uji Asumsi	34
2. Uji Hipotesis	35
E. Pembahasan.....	37
BAB V : PENUTUP	41
A. Kesimpulan Penelitian	41
B. Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN.....	45



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Distribusi Data Subjek Berdasarkan Kelamin	32
Tabel 2. Distribusi Data Subjek Berdasarkan Jenis Usia.....	33
Tabel 3. Distribusi Data Subjek berdasarkan Lama bermain Game PUBG	34



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : Skala Uji Coba	46
LAMPIRAN B : Data Skor Uji Coba Skala Penelitian.....	51
LAMPIRAN C : Uji Reliabilitas Skala Penelitian.....	56
LAMPIRAN D : Skala Penelitian	59
LAMPIRAN E : Data Skor Penelitian	64
LAMPIRAN F : Data Skor Penelitian	71